

SPELERS IN HET ARCHIEF

*Een gebruikersonderzoek onder (potentiële) gebruikers
van een archief voor Nederlandse computergames*

Auteur: Jesse de Vos - Uitgevoerd in het kader van het project Game On! gefinancierd door
NWO



INHOUDSOPGAVE

1. Introductie	3
2. Samenvattende Conclusies	3
3. Methode	4
4. Het belang van een gamearchief	5
5. de behoefte aan een gamearchief	6
6. vorm van een gamearchief	8
7. toegankelijkheid van een gamearchief	11
8. Conclusies en vervolg	13



1. INTRODUCTIE

Dit gebruikersonderzoek maakt onderdeel uit van het project *Game On!*¹ waarin Beeld en Geluid in samenwerking met partner Universiteit Utrecht onderzoek doet naar de mogelijkheden voor het archiveren en presenteren van Nederlandse computergames als cultureel erfgoed. Het doel van dit onderzoek is om te achterhalen wie de (potentiële) gebruikers zijn van een nationaal gamearchief en te peilen welke wensen zij hebben voor een dergelijk archief. Naast conceptuele, inhoudelijke, financiële en beleidsmatige argumenten, vormen de wensen van gebruikers een belangrijke peiler in het bepalen van de omvang en vorm van een gamearchief.

2. SAMENVATTENDE CONCLUSIES

Op basis van dit kleine gebruikersonderzoek ontstaat er een algemeen beeld van de potentiële gebruikers van een gamearchief. Gebruikers van een gamearchief zullen voornamelijk incidentele gebruikers zijn (enkele keren per jaar). Het betreft een diverse groep die verschillende belangen heeft bij het archiveren van games. Gemeenschappelijke wensen die uit het onderzoek naar voren komen zijn:

- Maximale toegankelijkheid van het archief, waar mogelijk ook online.
- Context bij de gearchiveerde games, vooral in de vorm van websites/forums.
- Balans tussen het oppervlakkig archiveren van een grote hoeveelheid games en een kleine aantal games met veel aandacht.
- Aandacht voor fysieke/hardwarematige component van games.

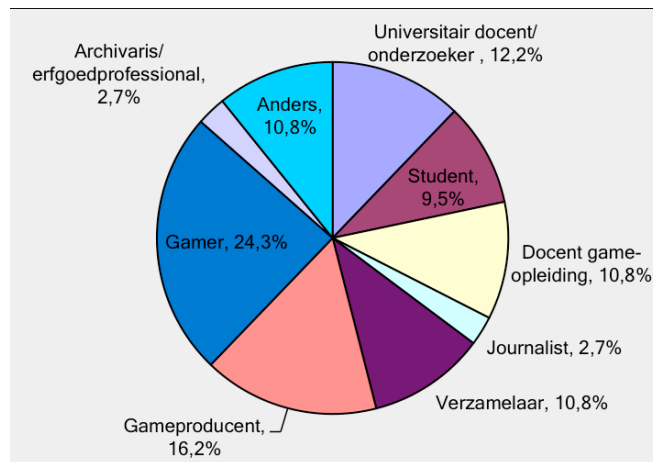
¹ <http://www.beeldengeluid.nl/kennis/projecten/game-on>

² Game mechanics zijn constructies of regels of methoden ontworpen voor interactie met de game

3. METHODE

Het onderzoek bestaat uit twee onderdelen:

1. Interviews met zes potentiële gebruikers (3 universitair onderzoekers/docenten, 1 journalist, 2 gameproducenten)
2. Een enquête die breed is uitgezet via relevante platforms. 74 respondenten vulden deze enquête in.

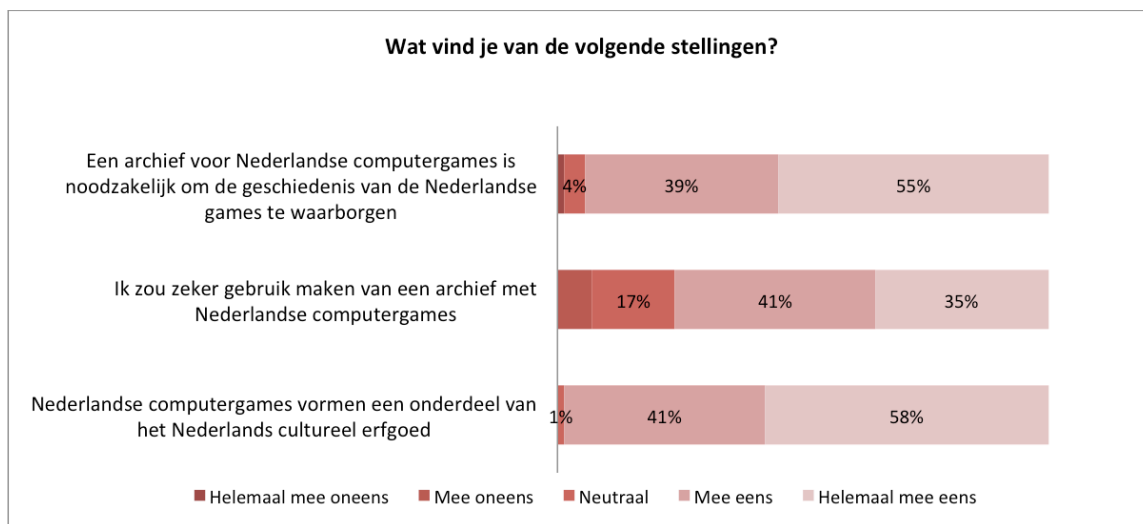


Op basis van de interviews zijn de gebruikersgroepen gedefinieerd, de respondenten kwamen uit alle vooraf gedefinieerde gebruikersgroepen zoals te zien in Figuur 1. De interviews fungeerden als basis voor de vragenlijst.

De onderzoeksresultaten van de interviews en de enquête worden gecombineerd gepresenteerd in dit verslag.

4. HET BELANG VAN EEN GAMEARCHIEF

De interviews ondersteunen het algemene beeld wat uit de onderstaande grafiek (Figuur 2) naar voren komt. Zonder uitzondering zien de geïnterviewden het bewaren van games als een belangrijke taak, vanuit cultureel erfgoed perspectief, maar ook omdat ze als gebruiker specifieke toepassingsmogelijkheden zien. Gameproducenten zien een gamearchief bijvoorbeeld ook als een mogelijke bron van inspiratie voor specifieke gamemechanics² in nieuwe producties. Wel vullen producenten daarbij aan dat een archief van Nederlandse games daarvoor waarschijnlijk te specifiek is. Ook verwachten ze geen gebruik te maken van een gamearchief als ze ervoor naar een specifieke locatie – zoals het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid in Hilversum - moeten reizen.



Figuur 2 Het belang van een gamearchief

² Game mechanics zijn constructies of regels of methoden ontworpen voor interactie met de game

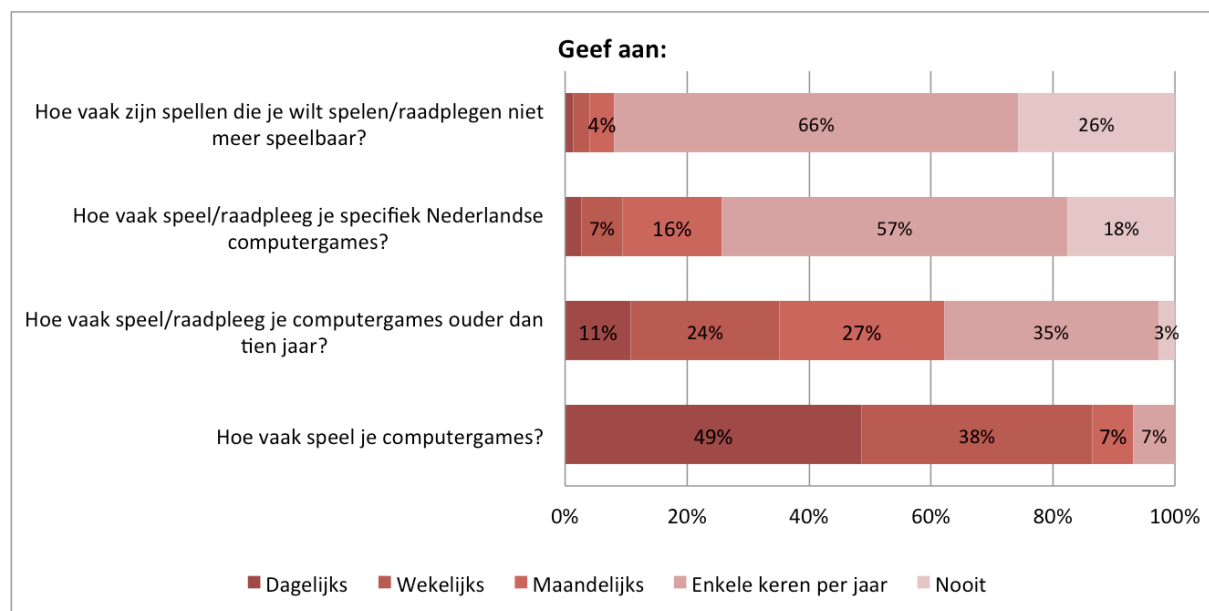
5. DE BEHOEFTE AAN EEN GAMEARCHIEF

In hoeverre bestaat er de behoefte aan een nationaal gamearchief? Zijn er onder de genoemde potentiële gebruikers van zo'n archief eigenlijk mensen die met enige regelmaat oudere computergames (Nederlands of niet-Nederlands) spelen? 24% geeft aan wekelijks games ouder dan 10 jaar te spelen, en 27% maandelijks. Over het algemeen lijken de respondenten er (nog) in te slagen de oude games aan de praat te krijgen. 66% van de respondenten geeft aan slechts enkele keren per jaar te maken te hebben met niet langer werkende computergames.

Gameproducent 1: Met name projecten die op Hyves draaiden, die zijn er gewoon niet meer. Hetzelfde geldt voor Flash games, Flash is steeds minder beschikbaar.

Gameproducent 2: Het is wel zo dat er vaak dingen verloren gaan, en dat vind ik wel jammer. Het is een soort on-going project hier om al die dingen werkend te houden. Maar dat is vaak heel tricky, omdat je alles om moet gaan schrijven enzo.

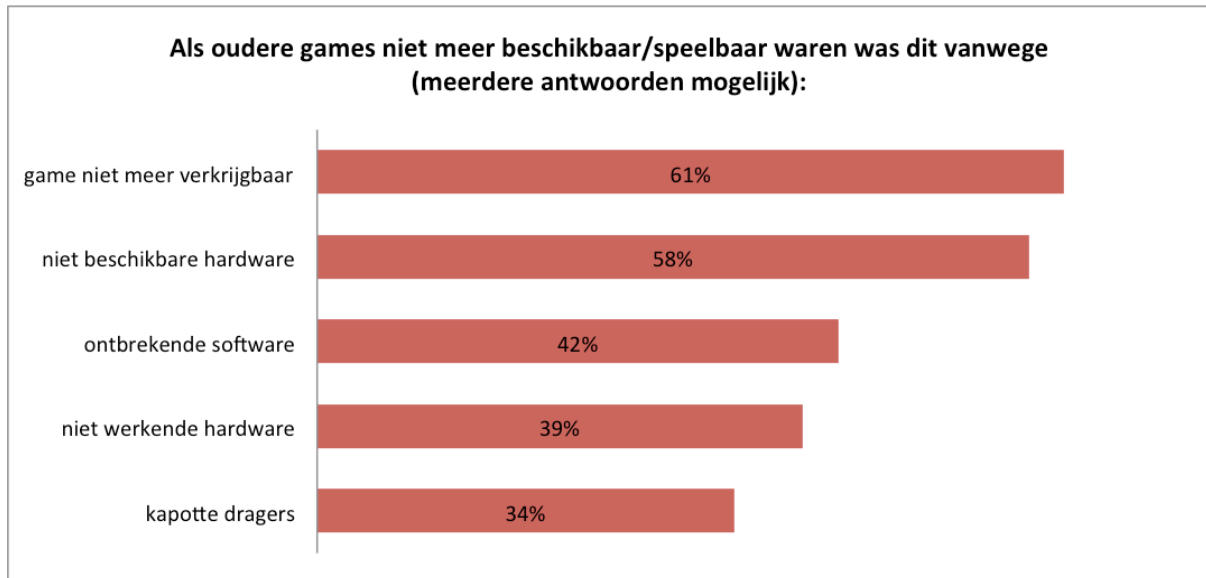
Ook blijkt uit dit onderzoek dat Nederlandse games, ook onder de gedefinieerde gebruikers, een relatieve niche zijn. 57% geeft aan slechts enkele keren per jaar specifiek Nederlandse computergames te spelen.



Figuur 3 Spelgedrag ondervraagd

Als oudere games niet meer beschikbaar/speelbaar waren was dit vooral vanwege het niet meer verkrijgbaar zijn van een game, 61% van de respondenten gaf dit als één van de redenen op. Ook niet langer beschikbare hardware scoorde hoog: 58% gaf dit als reden op. Het lijkt erop dat dragers tot op heden vaak nog werken, dat sluit ook aan bij onze ervaring met datasettes in onze collectie uit de jaren 80 die nog functioneren. De komende decennia

zullen kapotte en niet-leesbare dragers waarschijnlijk een groter probleem worden. Alhoewel van veel games de disk-images ook online te vinden zijn waarmee de dragers niet noodzakelijk meer zijn.



Figuur 4 Oorzaken niet speelbare games

Zijn er al kanalen die de gebruikers weten te vinden als ze oudere computergames willen spelen? De respondenten werd om een toelichting gevraagd bij de kanalen die ze gebruikten. Het internet in dit kader zijn websites als: The Internet Archive, www.old-games.org, www.gog.com, www.dosgamesarchive.com, Steam en andere websites die grote collecties disk-images aanbieden. Daarnaast organiseren liefhebbers van oude games zich fysiek rondom stichtingen als Awesome Retro en het Bonami Computermuseum.



6. VORM VAN EEN GAMEARCHIEF

Er zijn legio keuzes die gemaakt moeten worden bij het inrichten van een gamearchief. Hoeveel games worden gearchiveerd? Hoe worden deze games gearchiveerd? Archiveer je alleen games of ook context bij deze games? Wat gebeurt er met de hardware?

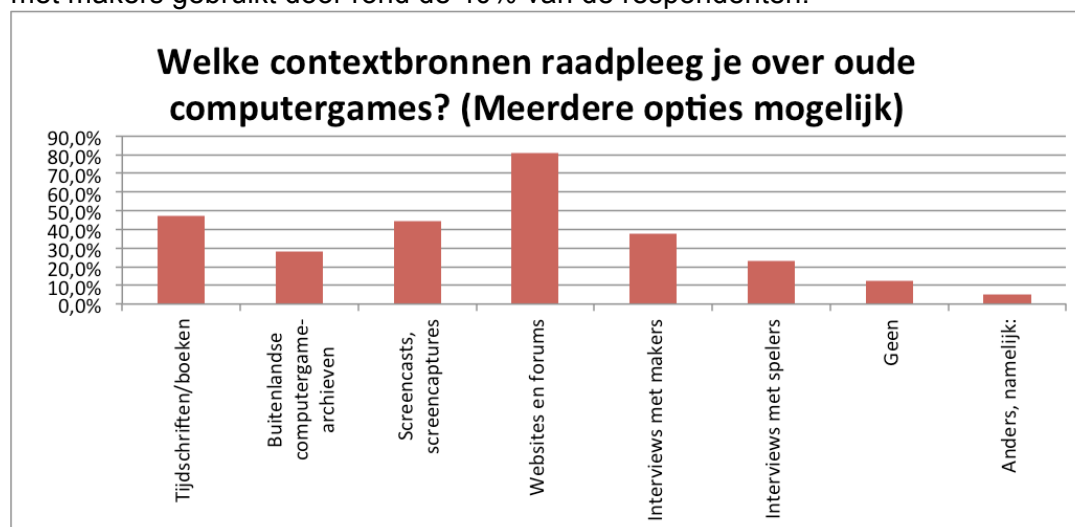
Over de hoeveelheid games die gearchiveerd moet worden zijn verschillende meningen. Als met beperkte middelen gekozen moet worden tussen veel games op een minimale wijze archiveren tegenover een klein aantal games zeer uitgebreid archiveren (speelbaar en inclusief context), blijkt het moeilijk een eenduidig antwoord te krijgen. Onderzoekers zien zowel onderzoeksvragen die beantwoord kunnen worden met de minimale metadata uit een database met games, als vragen die speelbaarheid van games als voorwaarde hebben. Ook producenten van games zien gamearchivering als iets dat meerdere rollen kan vervullen en dus ook verschillende vormen moet kunnen aannemen. Eén van de gameproducenten zei het als volgt:

Gameproducent 1: Ik denk dat ik het meest zou hebben aan een archief met veel games die een groot scala aan oplossingen laten zien voor een probleem. Veel ideeën, veel mogelijkheden, (...) dan zit er altijd wel iets bruikbaars tussen.

Waar zijn de potentiële gebruikers van een gamearchief in geïnteresseerd behalve de games zelf? Enerzijds hebben we gevraagd naar contextbronnen die men nu gebruikt. Ze geven aan veel gebruik te maken van online informatie op fora en websites, dit beeld wordt ook bevestigd door de interviews:

Onderzoeker 2: Ik hoorde over een controverse in de alpha fase van het spel World of Warcraft (voor 2004), het enige dat je terugvindt zijn mensen die ernaar verwijzen op fora. Via Internet Archive heb ik uiteindelijk wel forums gevonden die niet meer gelogd staan. Een webarchief is dus van groot belang voor geleefde context van een game.

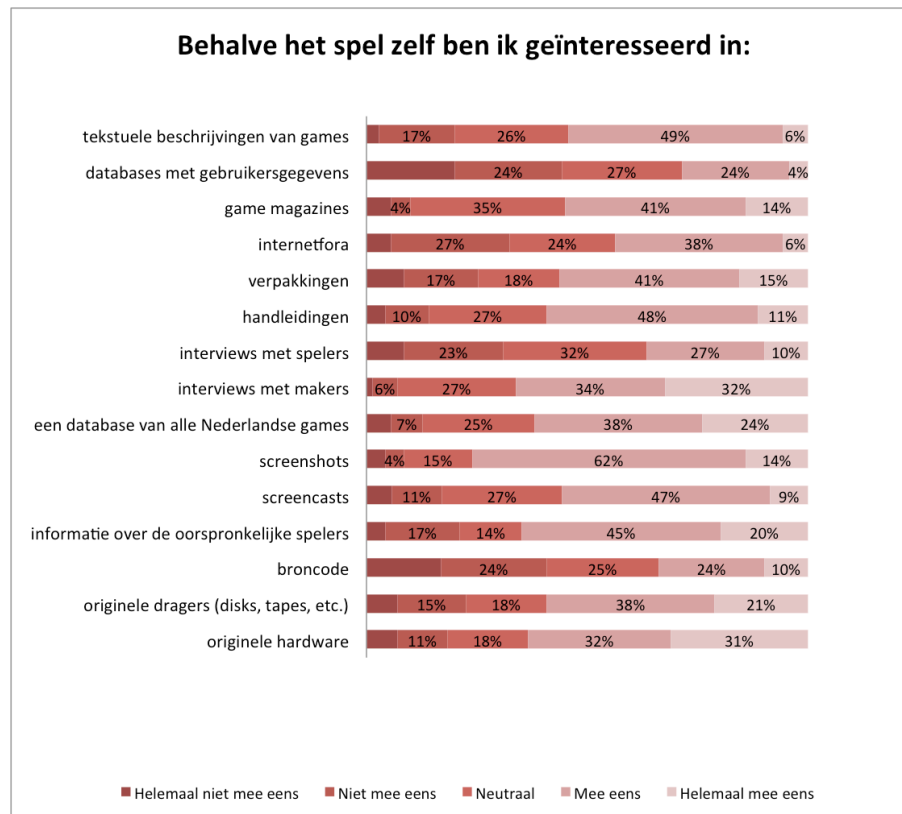
Ook worden tijdschriften/boeken, screencasts en screencaptures van games en interviews met makers gebruikt door rond de 40% van de respondenten.



Figuur 5

Contextbronnen voor oude computergames

Daarnaast hebben we ook gevraagd in welke zaken men geïnteresseerd is naast de games zelf. Het algemene beeld is dat men bijna alle genoemde opties wel interessant vindt. Zaken die er uit springen zijn: screenshots van de spellen, interviews met makers en ook originele hardware en dragers. Die observatie wordt ook ondersteund vanuit de interviews.



Figuur 6 Waarin is men geïnteresseerd behalve in de games zelf

Onderzoeker 1: Ik ben iemand die apparaten wil aanraken. De symbiose mens-machine, die wil ik volgen. De machines laten we veel dichterbij ons lijf toe dan we vroeger deden.

Het laagst scoren databases met gebruikersgegevens, interviews met spelers en de broncode van games.

Uit de interviews blijkt dat zelfs binnen een enkele gebruikersgroep zeer diverse wensen te onderscheiden zijn. De cultuurhistorische onderzoeker gaf aan geïnteresseerd te zijn in objecten als t-shirts, posters en video's. Een mediawetenschapper zag daarentegen de speelbare game als essentieel voor het bestuderen van games, tegelijkertijd welbewust van het feit dat sociologen meer behoefte zouden hebben aan materialen over de receptie van games (reviews, verkoopcijfers, e.d.).

Ook gameproducenten waren het niet altijd met elkaar eens. Zo vond de één een visuele registratie van gameplay vaak al genoeg, de ander hechtte wel waarde aan het kunnen spelen van games op de oorspronkelijke hardware.

Gameproducent 2: Ik denk dat het ook niet heel belangrijk is dat je het op een originele console speelt, dat vind ik eigenlijk meer voor researchers en journalisten, denk ik. Mij gaat het er meer om, hoe gaan we een bepaald probleem oplossen. (...)



ik denk zelfs dat ik het ook prima zou vinden om er alleen naar te kijken.

Gameproducent 1: Stel je voor, ik heb een jaren 80 monitor met het sound system wat erbij hoort en al die dingen, en ik neem daarachter plaats, dan maakt het niet uit welke game je dan opstart, je hebt meteen het gevoel van: "oh ja."

7. TOEGANKELIJKHEID VAN EEN GAMEARCHIEF

Wat vaak terugkwam in de interviews is het belang van de beschikbaarheid van het archief, die ook direct gekoppeld wordt aan de vorm van het archief. Men realiseert zich dat met oorspronkelijke hardware een bezoek aan een fysieke locatie de enige mogelijkheid is voor toegang. Met emulatie of video registraties kan (in potentie) ook op afstand/online toegang gegeven worden.

Gameproducent 1: Ik denk nog steeds dat de toegankelijkheid centraal moet staan.

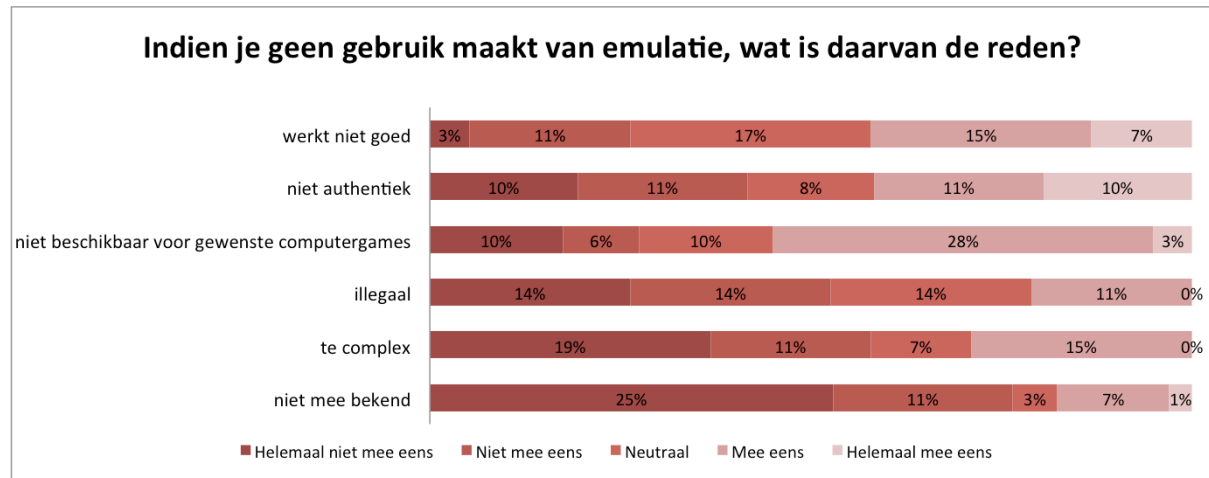
Onderzoeker 3: Voor ons soort onderzoek is online beschikbaarheid het belangrijkste. Men begrijpt wel dat het op oorspronkelijke andere hardware werd gespeeld. In die zin is er binnen ons vakgebied ook minder aandacht voor authenticiteit, in tegenstelling tot bijvoorbeeld binnen de media archeologie.

Omdat emulatie een belangrijke vorm van toegang voor oude games kan bieden, maar ook één die vaak ter discussie staat, is specifiek gevraagd naar de mate waarin potentiële gebruikers daar al gebruik van maken.



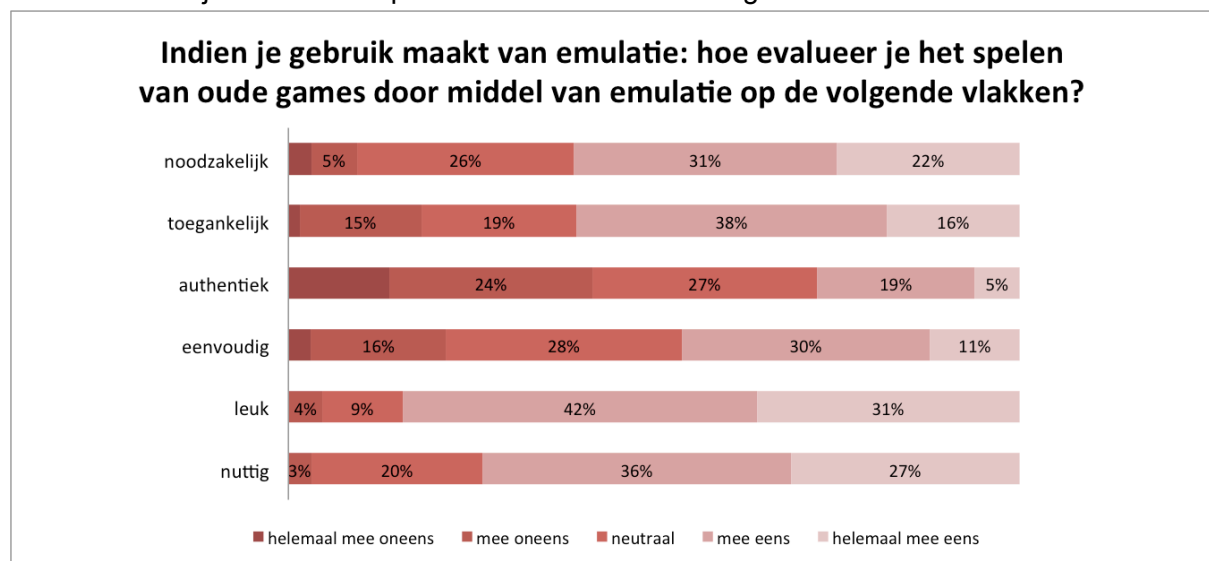
Figuur 7 Emulatie van oude games

Emulatie blijkt nog niet een hele gangbare vorm van toegang tot oude games. Belangrijkste redenen die daarvoor worden gegeven zijn dat het niet goed werkt en dat er geen emulatoren beschikbaar zijn voor de games die respondenten willen spelen. Ook het veel gehoorde argument - dat emulatie geen oorspronkelijke, authentieke ervaring biedt - wordt hier vaak gegeven om geen gebruik te maken van een emulator.



Figuur 8 Redenen om niet te emuleren

Dat klopt ook met onderstaande grafiek (Figuur 8) waarin een evaluatie van emulatie door respondenten die daar wel gebruik van maken wordt weergegeven. Hoewel emulatie wordt gezien als een leuke en nuttige vorm van toegang tot oude games, scoort het laag qua authenticiteit. Uit de interviews met onderzoekers ontstaat een meer genuanceerd beeld. Er is het bewustzijn dat überhaupt een ‘authentieke’ ervaring niet bestaat.



Figuur 9 Waardering van emulatie

Onderzoeker 1: Aan authenticiteit moet je niet vast willen houden: authenticiteit is niet meer te handhaven. Dat is een romantische roep uit de 19^e eeuw.

Onderzoeker 3: Speelbaarheid is voor onderzoek in de geesteswetenschappen wel belangrijk, maar aan authenticiteit stellen we niet zulke hoge eisen.



8. CONCLUSIES EN VERVOLG

De hoeveelheid respondenten in dit onderzoek was niet voldoende om de verschillen tussen diverse gebruikersgroepen significant te maken. Wel ontstaat er een algemeen beeld van de potentiële gebruikers van een gamearchief. Bijna alle respondenten onderschrijven het nut en belang van een archief voor Nederlandse games. Gebruikers van een gamearchief zullen echter voornamelijk incidentele gebruikers zijn (enkele keren per jaar). Het betreft een diverse groep die verschillende belangen heeft bij het archiveren van games. Voor producenten vormt een gamearchief een mogelijke bron van inspiratie, voor onderzoekers biedt het toegang tot historische 'documenten', voor spelers een manier om herinneringen op te halen. Dit leidt tot vrij sterk uiteenlopende wensen. Een publiek gamearchief kan niet in alle noden voorzien, wel zijn er een aantal gemeenschappelijke wensen te destilleren uit de resultaten:

- Maximale toegankelijkheid van het archief, waar mogelijk ook online.
- Context bij de gearchiveerde games, vooral in de vorm van websites/forums, interviews met makers en tijdschriften/boeken.
- Bij beperkte middelen zoeken naar balans tussen het oppervlakkig archiveren van een grote hoeveelheid games en een kleine aantal games met veel aandacht.
- Aandacht voor fysieke/hardware component van games, in welke vorm precies daarover bestaat discussie.

Een vervolg op deze enquête zou kunnen plaatsvinden op het moment dat een eerste aanzet tot een functionerend archief is gemaakt. Daarbij zouden de nu nog vaak hypothetische vragen ook concreet gemaakt kunnen worden. Een soortgelijke enquête onder een grotere groep respondenten kan hopelijk op termijn ook meer inzicht geven in hoe de diverse gebruikersgroepen onderling verschillen. Tot slot kunnen er nog andere gebruikersgroepen worden meegenomen in het onderzoek, om zo bijvoorbeeld te kijken of er scenario's zijn waarin er sprake zou zijn van creatief hergebruik van de gamecollectie, of welke wensen museumbezoekers zouden hebben voor een museale presentatie van een gamearchief.